

UPI YPTK Jurnal KomTekInfo Vol. 5, No. 1, Juni 2018, Hal. 35-46 ISSN :2356-0010 | eISSN :2502-8758  
Copyright©2018 by LPPM UPI YPTK Padang

## **IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE MAGAZINE (E-MAGAZINE) DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN ANDROID TENTANG REKOMENDASI TEMPAT WISATA KULINER DI KOTA PADANG**

**Agung Ramadhanu**

**Email : [agungramadhanu.academy@gmail.com](mailto:agungramadhanu.academy@gmail.com)**

### *Abstract*

Culinary diversity is now visible with the many restaurants, cafes and souvenir centers that continue to be developed by entrepreneurs in the field of culinary. With culinary cheap things this is the culinary connoisseurs themselves hard for what they want. During this culinary lovers using the manual way is to visit the culinary directly without looking. For the outsiders who are very less effective because it will take a lot of time for it is still necessary applications that facilitate the dissemination of such information. By applying mobile-based magazine applications android has the advantage of being able to access content that became the history of Padang City, culinary Padang City, culinary places, mileage and about the application. By using JDK support software, Eclipse IDE, SDK, ADT can simplify the design of software applications.

**Keywords : E-magazine, Mobile magazine, Android, Eclipse.**

### **1.PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kota Padang adalah salah satu kota di Provinsi Sumatera Barat. Kota ini memiliki keanekaragaman corak dan budaya, termasuk keanekaragaman kuliner. Keanekaragaman ini menyebabkan banyaknya jenis restoran, cafe, dan pusat oleh-oleh di Kota Padang yang terus dikembangkan oleh para pengusaha di bidang kuliner.

Kuliner yang semakin beraneka ragam mengakibatkan para penikmat kuliner itu sulit mencari apa saja kuliner yang tersedia di Kota Padang dan restoran yang sesuai dengan yang diinginkan. Selama ini para penikmat kuliner di Kota Padang menggunakan cara manual untuk mencari kuliner yaitu dengan cara mengunjungi langsung tempat kuliner tersebut atau berlangganan majalah kuliner. Bagi para wisatawan cara manual seperti itu jelas kurang efektif karena akan menghabiskan banyak waktu. Dilihat rata-rata warga kota Padang mempunyai kesibukan masing-masing dalam pekerjaannya, sehingga mereka kurang mendapatkan informasi tentang kuliner yang lagi diminati saat ini. Dengan kemajuan teknologi ponsel pintar/Smartphone dan dibantu dengan jaringan internet yang luas, yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, itu bisa membantu untuk melihat apa saja kuliner yang lagi diminati tanpa harus bersusah payah berkeliling atau berlangganan majalah kuliner karena hanya dengan menggunakan aplikasi ini informasi tersebut dapat diketahui dengan cepat, yang dapat diproses melalui dengan menentukan titik koordinat, pencari area, dan titik koordinat Daerah yang di cari.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka penulis mencoba melakukan suatu penelitian dan implementasi berbasis Android yang penulis akan jadikan sebagai skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE MAGAZINE (E-MAGAZINE) DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN ANDROID TENTANG REKOMENDASI TEMPAT WISATA KULINER DI KOTA PADANG”**.

#### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah-masalah yang teridentifikasi, diantaranya :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile magazine* sehingga memudahkan dalam pengguna merekomendasikan tempat wisata kuliner kota padang?
2. Bagaimana membuat aplikasi *mobile magazine* yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik?
3. Bagaimana implementasi aplikasi *mobile magazine* untuk pembaca dan peminat kuliner kota padang, sehingga aplikasi tersebut layak digunakan untuk pembacannya?

### 1.3 Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis membuat suatu hipotesis, yaitu:

1. Dengan dirancangnya aplikasi mobile magazine yang tidak susah dan dapat dipahami oleh siapa saja (user friendly) dan membuat design yang simple yang tidak membuat bosan pembacanya.
2. Dibuat melalui Software dan Database, untuk Peneliti membantu membuat aplikasi yang dapat mempermudah pengguna didalam mencari lokasi wisata.
3. Dengan cara memberikan informasi yang tepat sasaran dan sesuai tentang kuliner yang ada di kota Padang.

### 1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah. Adanya pembatasan masalah dilakukan agar dalam perancangan yang di hasilkan terarah dan tidak meluas sehingga nantinya dapat mencapai sasaran yang diinginkan. Maka penelitian ini yang dibahas yaitu aplikasi dibuat atas platform android sehingga dimungkinkan hanya dapat di jalankan pada *smartphone* berbasis android. Aplikasi ini hanya untuk peminat dan pembaca tentang rekomendasi wisata kuliner kota Padang. Aplikasi *Mobile Magazine* ini menggunakan internet (bersifat online), Database yang digunakan adalah *Mysql* dan Pemodelan Perangkat Lunak menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

## 2. LANDASAN TEORI

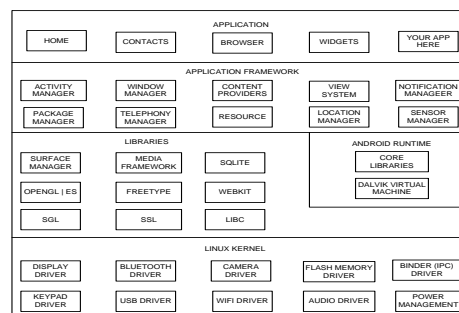
### 2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

#### 2.1.1 Defenisi Sistem

Menurut (Ermatita, 2016:967) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu. Jadi berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan sistem merupakan sekumpulan kegiatan yang berkesinambungan untuk melakukan tugas atau kegiatan yang telah direncanakan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

#### 2.4.2 Arsitektur Umum Android

Menurut Nazruddin Safaat H ( Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, 2015, hal.), Android akan bekerja dengan serangkaian aplikasi inti termasuk klien *mail*, program *SMS*, kalender, peta, *browser*, kontak dan lain-lain. Semua aplikasi ditulis menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Berikut diagram yang menunjukkan komponen kerangka dari sistem operasi *Android*.



(Sumber: Nazruddin Safaat H, (2015:8), “Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android ”).

## Gambar 2.2 Arsitektur Umum Android

### 3. ANALISA DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Sistem pada dasarnya merupakan suatu susunan teratur dari sekumpulan kegiatan-kegiatan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, dan prosedur-prosedur yang dilaksanakan saling berkaitan sehingga memudahkan untuk melakukan kegiatan utama dari suatu instansi atau organisasi.

##### 3.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa masalah merupakan sebuah asumsi dari permasalahan yang akan diuraikan dalam prosedur-prosedur informasi berbasis android, analisa dari prosedur yang ada, yaitu:

1. Metode informasi masih bersifat konvensional, yaitu informasi langsung dari masyarakat tatap muka antara orang pertama dan pihak kedua.
2. Penggunaan *smartphone* hanya sebatas ponsel biasa dan digunakan dalam kegiatan media sosial saja.

#### 3.2 Desain Sistem

Desain sistem hanya dapat dilakukan setelah dilakukan penganalisaan terhadap sistem yang lama. Desain sistem dilakukan untuk menutupi kelemahan terhadap desain sistem yang sedang berjalan. Sistem yang baru ini di rancang untuk melakukan perubahan informasi kuliner Kota Padang yang sebelumnya masih manual serta belum adanya database menjadi sistem yang diolah secara komputerisasi dan sudah memiliki database dengan menggunakan bahasa pemrograman *Android* dan penyimpanan data menggunakan *database Mysql*.

##### 3.2.1 Desain Global

Desain *global* bertujuan menjelaskan rancangan sistem secara konseptual (logikal), rancangan *global* ini ditujukan untuk memudahkan penulis dalam melakukan perancangan secara terinci. Desain *global* memberikan gambaran bagi para pengguna atau pemakai sistem baru dalam menerangkan proses yang terjadi pada suatu sistem, sehingga memberikan kemudahan bagi si pemakai. Desain *global* dapat digambarkan dengan menggunakan UML seperti yang dijelaskan dibawah ini.

##### 3.2.1.1 Perancangan UML (*Unified Modelling Language*)

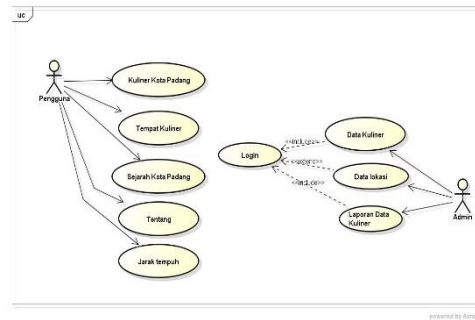
*Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

##### 3.3.1 Use Case Diagram

*Use case diagram* digunakan untuk mendapatkan *functional requirement* dari sebuah sistem. *Use case* berisi apa yang dilakukan oleh sistem atau apa yang terjadi pada sistem, bukan bagaimana sistem melakukan. Spesifikasi kebutuhan dasar aktor dan sistem dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Admin disini dapat melakukan pengelolaan pada sistem, seperti pengelolaan data kuliner.
- b. Pengunjung disini dapat melihat kuliner, sejarah, dan tentang

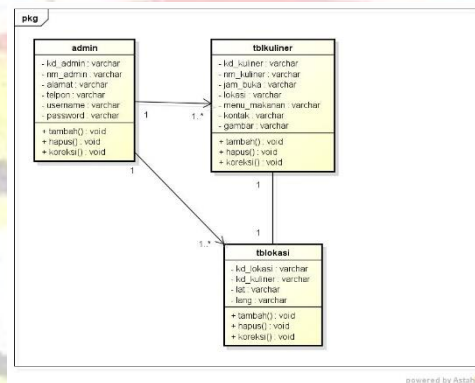
Adapun interaksi antara pengguna dengan sistem terlihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Use Case Diagram

### 3.2.1.3 Class Diagram

*Class diagram* menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk *class* beserta *atribut-atribut* dan hubungan antar *class*. Umumnya *class diagram* dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur *database* yang dibutuhkan untuk membangun *sistem* ini, yang dapat dilihat pada gambar berikut :



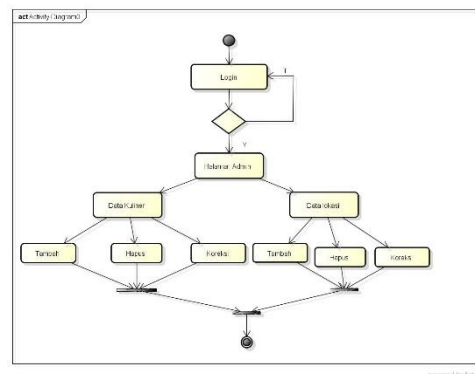
Gambar 3.2 Class Diagram

### 3.2.1.4 Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir.

#### 1. Activity Diagram Admin

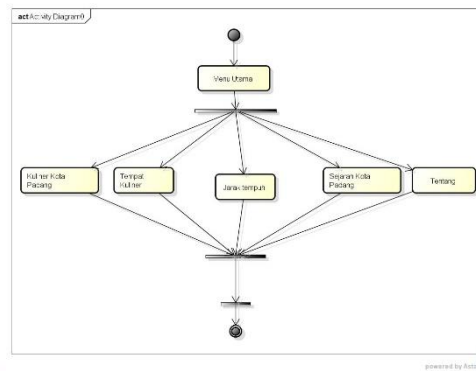
*Activity diagram* admin menggambarkan aliran aktivitas atau aliran kerja yang dilakukan oleh *administrator*. Model *activity diagram* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.3 Activity Diagram Admin**

## 2. Activity Diagram Pengunjung

*Activity diagram* pengunjung menggambarkan aliran aktivitas atau aliran kerja yang dilakukan oleh pengunjung. Model *activity diagram* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



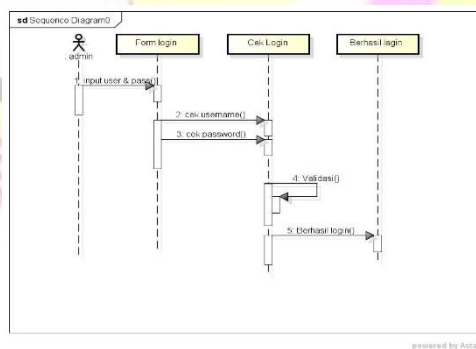
**Gambar 3.4 Activity Diagram Pengunjung**

### 3.2.1.5 Sequence Diagram

*Sequence diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem sesuai dengan *use case diagram*.

#### 1. Sequence Diagram Login Admin

*Sequence diagram login* menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan saat melakukan login yang dapat dilihat pada gambar berikut :

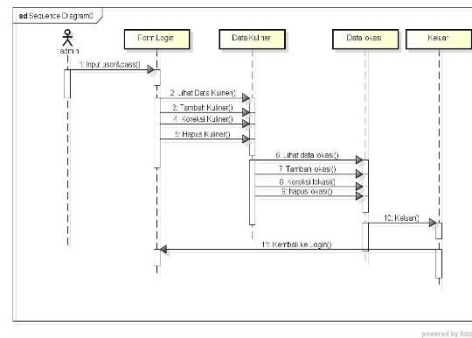


**Gambar 3.5 Sequence Diagram Login Admin**

#### 2. Sequence Diagram Kegiatan Admin

*Sequence diagram* kegiatan admin menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan dalam mengelola sistem yang dapat dilihat pada gambar berikut :

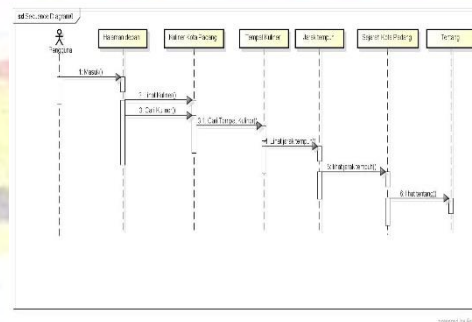




**Gambar 3.6 Sequence Diagram Kegiatan Admin**

### 3. Sequence Diagram Pengunjung

*Sequence diagram* kelola pengunjung menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan dalam mengakses aplikasi, yang dapat dilihat pada gambar berikut :



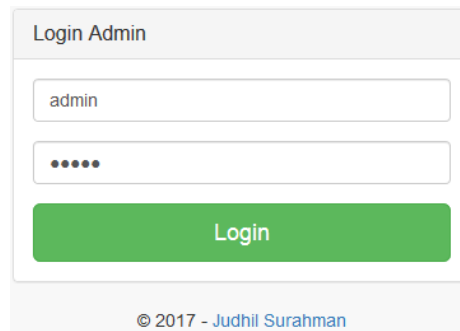
**Gambar 3.7 Sequence Diagram Pengunjung**

## 4. PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem dilakukan untuk melihat apakah rancangan sistem yang telah dibuat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Disini kita dapat melihat hasil dari perancangan sistem yang telah dirancang sebelumnya.

### 4.4.1 Tampilan Login Admin

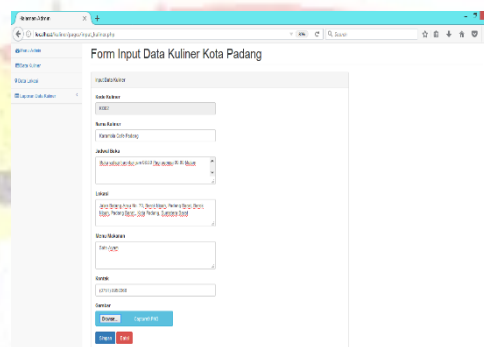
Halaman login merupakan sebuah form yang berfungsi untuk masuk ke sistem M-Magazine. Berikut adalah gambar tampilan *login* yang dapat dilihat pada gambar 4.13:



**Gambar 4.13 Tampilan Login Admin**

#### 4.2.1 Tampilan Tambah Data Kuliner

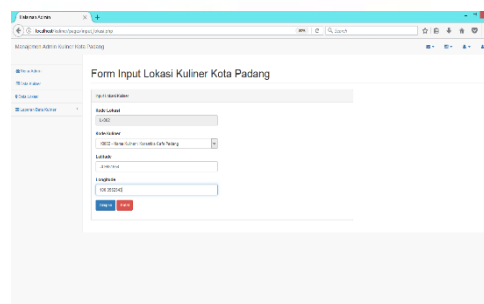
Halaman entry Data Kuliner merupakan halaman bagi admin untuk menambah dan mengedit data kuliner. Berikut adalah gambar *tampilan tambah data kuliner* yang dapat dilihat pada gambar 4.14:



**Gambar 4.14 Tampilan Tambah Data Kuliner**

#### 4.2.2 Tampilan Tambah Lokasi Kuliner

Halaman entry Lokasi Kuliner merupakan suatu halaman bagi admin untuk menambah dan mengedit lokasi kuliner. Berikut adalah gambar *tampilan tambah lokasi kuliner* yang dapat dilihat pada gambar 4.15:



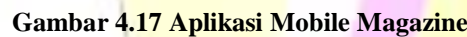
**Gambar 4.15 Tampilan Tambah Lokasi Kuliner**

#### 4.2.3 Tampilan Laporan Data Kuliner

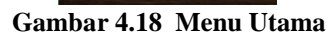
Halaman laporan data kuliner merupakan laporan dari data kuliner yang telah di entrykan. Berikut adalah gambar *tampilan laporan data kuliner* yang dapat dilihat pada gambar 4.16:

**Gambar 4.16 Tampilan Laporan Data Kuliner**

Tampilan utama android merupakan tampilan utama ketika program aplikasi pembelajaran Android dirunning atau di pasang di ponsel smartphone. Berikut adalah gambar tampilan aplikasi pada emulator yang dapat dilihat pada gambar 4.17



Berikut adalah gambar tampilan menu utama yang dapat dilihat pada gambar 4.18:



Pada menu ini memuat tentang informasi Sejarah Kota Padang yang dapat dilihat pada gambar 4.19:

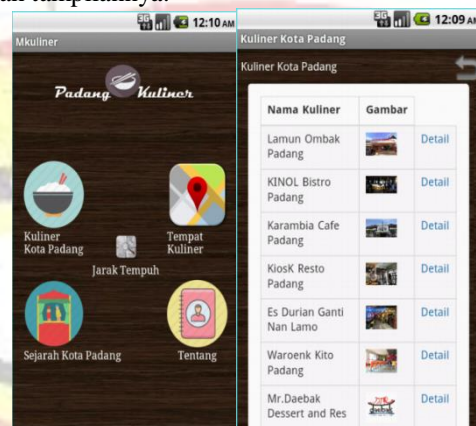




Gambar 4.19 Menu Sejarah Kota Padang

#### 4.5.3 Tampilan Menu Kuliner Kota Padang

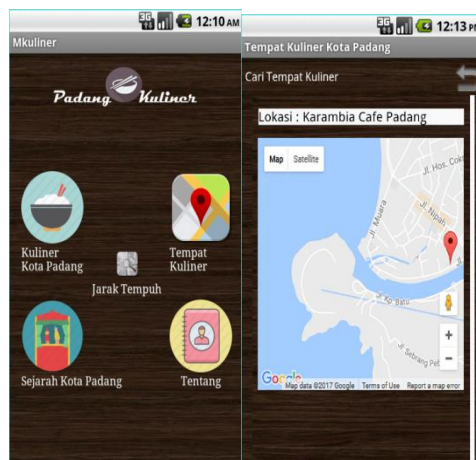
Pada menu ini memuat tentang informasi yang membahas rekomendasi tempat kuliner di Kota Padang. Berikut adalah tampilannya:



Gambar 4.20 Menu Kuliner Kota Padang

#### 4.5.4 Tampilan Menu Tempat Kuliner

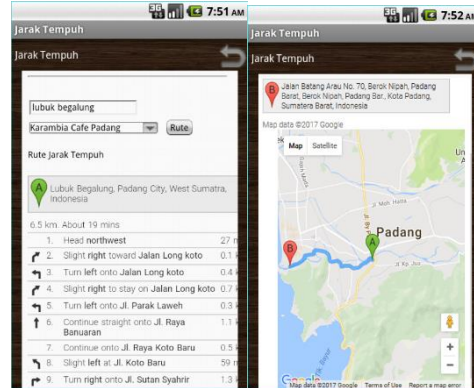
Menu tempat kuliner ini memuat informasi mengenai lokasi kuliner di Kota Padang. Berikut adalah tampilannya:



**Gambar 4.21 Menu Tempat Kuliner**

#### 4.5.5 Tampilan Menu Jarak Tempuh

Menu Jarak tempuh memuat tentang jarak lokasi user ketempat tujuan serta waktu menuju tempat tersebut. Berikut adalah tampilannya:



**Gambar 4.22 Menu Jarak Tempuh**

#### 4.5.6 Tampilan Menu Tentang

Menu Tentang ini memuat informasi admin aplikasi M-Magazine. Berikut adalah tampilannya:



**Gambar 4.23 Menu Tentang**

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan beserta perancangan aplikasi yang telah dibuat, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini, Membantu mempermudah wisatawan dengan menggunakan aplikasi pencarian kuliner berbasis android untuk mengetahui kuliner yang ada di Kota Padang.
2. Dengan dirancangnya aplikasi mobile magazine yang tidak susah dan dapat dipahami oleh siapa saja (user friendly) dan membuat design yang simple yang tidak membuat bosan pembacanya.
3. Dengan menggunakan database *MySql* maka aplikasi mobile magazine dapat memuat info tempat kuliner dengan jumlah yang banyak.
4. Dengan pembuatan aplikasi *mobile magazine* berbasis *android* dengan *Software Eclipse* dan bersifat *online* user dapat mengakses aplikasi tersebut kapanpun dan dimanapun.

## 5.2 Saran

Pada program aplikasi yang telah dibangun, penulis memberikan beberapa saran terhadap pengembangan dari aplikasi tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Pada tahap pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi memiliki fitur/menu untuk forum diskusi sehingga adanya interaksi antara user dan peminat kuliner yang akan menjadikan aplikasi mobile magazine lebih diminati .
2. Untuk pengembangan aplikasi mobile magazine selanjutnya diharapkan menggunakan suatu metode dalam pembuatannya sehingga bisa dijadikan sebagai tolak ukur.
3. Untuk pengembangan aplikasi mobile magazine selanjutnya diharapkan bisa dijalankan selain di sistem operasi android.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Made. 2017, *Rancang Bangun Aplikasi Angkutan Trans Sarbagita Provinsi Bali Berbasis Perangkat Bergerak*. Jurnal Teknik, Vol 6 no 5 Januari 2017. ISSN : 2337-3539.
- A.S, Rosa , M.Shalahudin, 2015, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika : Bandung.
- Bakri, Firtiani. 2016, *Rancang Bangun Meeting Managemet System Berbasis Mobile*. Jurnal Ilmiah Ilkom, Vol 8 no 3 Desember 2016. ISSN : 2087-1716.
- Cahyani, Nur. 2015, *Sistem Informasi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi Berbasis Web*. Jurnal Informatika, Vol 3 no 2 Oktober 2015. ISSN : 2407-2192.
- Ermatita. 2016, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan* . Jurnal Informatika, Vol 8 no 1 Februari. ISSN : 2355-4614.
- EMS, Tim,2015, *Pemrograman Android dalam Sehari*, Elexmedia: Bandung.
- Hutahaeon, Jeperson, 2015, *Konsep Sistem Informasi*, Deepublish : Yogyakarta.
- H,Safaat,Nazruddin, 2015, *Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Revisi Kedua*, Informatika : Bandung.
- Hasan, Syahril. 2017, *Sistem Informasi Pengisian Kartu Rencana Studi (KRS) Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara*. Jurnal ProTekInfo, Vol 6 no 1 April 2017. ISSN : 2302-5700.
- Ikhwanto, Rizal. 2016, *Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Ruang Terbuka Hijau di Kota Serang*. Jurnal ProTekInfo, Vol 3 no 1 September 2016. ISSN : 2406-7741.
- Kurniawan, Hendra. 2016, *Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Kinerja Menggunakan Metode Management By Objective Pada RRI Surabaya*. Jurnal Ilmiah Jska, Vol 5 no 3 Maret 2016. ISSN : 2338-137X.
- Kurniawan, Hendra. 2016, *Rancang Bangun Sistem Informasi Penilaian Kinerja Menggunakan Metode Management By Objectibe Pada RRI Surabaya*. Jurnal Ilmiah Jska, Vol 5 no 3 Maret 2016. ISSN : 2338-137X.
- Purnomo, Sulis. 2016, *Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Media Pembelajaran Di Paud Wachid Hasyim Ponggok Kabupaten Blitar*. Jurnal Sisfotek Global, Vol 10 no 1 Mei 2016. ISSN : 2527-337X.
- Ramdani, Rahman. 2016, *Aplikasi Pemilihan Pintu Pagar Menggunakan Metode Simple Additive Weighting Method (SAW) (Studi Kasus CV Berkat Utama)*. Jurnal Informatika, Vol 1 no 2 November 2015. ISSN : 2460-173X.
- Romansyah, Abdul. 2015, *Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK AN – NASIR Tanggerang*. Jurnal Prosisko, Vol 2 no 1 Maret 2015. ISSN : 2406-7733.
- Sundari, Penti. 2016, *Rancang Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa (Studi Kasus di Kantor Desa Sangiang Kecamatan Sepatan Timur)*. Jurnal Sisfotek Global, Vol 6 no 1 Maret 2016. ISSN : 2008-1762